WITAJ W ŚWIECIE

WORMS ARMAGEDDON

CD-ROM

INSTALACJA.

Aby zainstalować grę, wystarczy włożyć płytę CD z grą Worms Armageddon do czytnika CD-ROM, kiedy Twój komputer zakończy ładowanie sytemu Windows® 95/98/NT.

Jeżeli funkcja Autorun jest wyłączona i po włożeniu płyty do czytnika nie ukaże się ekran instalacji, to otwórz ikonę czytnika CD-ROM i kliknij dwukrotnie na ikonie **SETUP.EXE**.

Podczas instalacji postępuj zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie. Do wyboru będziesz miał wiele opcji, ale wciśnięcie przycisku **DALEJ** spowoduje wybranie opcji domyślnej i kontynuację instalacji.

Po zainstalowaniu gry, komputer doda folder Team17 do Programów w Menu Startowym. Tam będziesz mógł znaleźć ikony z grą Worms Armageddon, narzędziami do gry, informacjami z ostatniej chwili i ikonę służącą do usunięcia gry.

USUNIĘCIE GRY.

Aby usunąć grę Worms Armageddon, z Menu Startowego wejdź do folderu Programy\Team17\Worms Armageddon po czym wybierz ikonę **ODINSTALUJ GRĘ WORMS ARMAGEDDON**.

Zwróć uwagę, że wszystkie dodatkowe pliki stworzone po instalacji nie zostaną usunięte i trzeba je będzie usunąć ręcznie.

INFORMACJA Z OSTATNIEJ CHWILI

Aby zapewnić najlepszą jakość gry, ulepsza się ją na wszystkich etapach tworzenia. Dlatego dobrze jest przeczytać ten dokument, by dowiedzieć się o wprowadzonych w ostatniej chwili zmianach, które nie zostały ujęte w podręczniku do gry. Po instalacji, dokument z informacjami z ostatniej chwili będzie dostępny w folderze Team17.

ROZPOCZĘCIE GRY

- Upewnij się, że gra została prawidłowo zainstalowana.
- Sprawdź, czy płyta CD z grą Worms Armageddon znajduje się w czytniku CD-ROM.
- Otwórz menu startowe i wejdź do folderu Team17\Worms Armageddon, który znajduje się w folderze Programy.
- Kliknij na ikonie Uruchom grę Worms Armageddon, co spowoduje uruchomienie gry.

WPROWADZENIE.

Gra Worms Armageddon to ostatnia cześć serii Worms, która wśród graczy cieszy się wielkim powodzeniem. Jednak Worms Armageddon jest rozszerzeniem serii, które oferuje nowe opcje, nowe typy broni, funkcje i długie godziny jeszcze bardziej szalonej gry.

Gra Worms Armageddon może być rozgrywana w trybie dla jednego lub dla wielu graczy; łączy w sobie akcję i strategię, a czasami jej wynik może zależeć od zwykłego łutu szczęścia. Dlatego można w nią grać 20 minut albo 20 godzin.

Każda rozgrywka jest inna, dlatego gra Worms Armageddon zapewnia nieskończoną rozrywkę.

Na jednym komputerze może prowadzić zmagania nawet sześć drużyn, przez sieć lokalną lub przez Internet, dzięki czemu Worms Armageddon to wspaniała rozrywka dla grupy przyjaciół. Nieważne jak w nią grasz - jeżeli połkniesz bakcyla, to zawsze będziesz do niej wracał!

RZUT OKA NA CAŁOŚĆ

Worms Armageddon to strategiczna gra turowa, w trakcie której drużyny mogą przemierzać niezwykłe, tworzone losowo plansze lub wspaniałe poziomy zaprojektowane przez samego gracza.

W trakcie każdej tury drużyny próbują zniszczyć przeciwników, używając do tego szalonych typów broni i znalezionych dodatków, dzięki którym możliwe są różnorodne strategie.

Robaki giną, gdy ich energia ulegnie wyczerpaniu lub gdy utoną w odmętach. Wygrywa ta drużyna, która przeżyje bój!

SYSTEM TUROWY

Gracze mają na wykonanie ruchu określony czas, zanim gra automatycznie przydzieli prawo ruchu następnej drużynie.

W tym czasie możesz wybrać Robaka, którego chcesz uaktywnić (chyba że dysponujesz tylko jednym Robakiem lub wyłączyłeś opcję WYBÓR ROBAKA), po czym wystrzelać cały magazynek w kierunku wroga albo przesunąć swojego Robaka na bezpieczniejszy teren.

CZAS

Oprócz limitu czasu dla każdej tury (który możesz dostosować), każda walka ma limit czasu, po którego upływie włącza się tryb ìNagłej śmierciî. Możliwe jest dostosowanie zasad trybu ìNagłej śmierciî.

Na przykład, po uaktywnieniu tego trybu może się zacząć podnosić poziom wody, dzięki czemu wyżej położone tereny zyskują znaczenie strategiczne, można zredukować poziom energii wszystkich Robaków do 1 lub spowodować stopniowe jej ubywanie.

PLANSZE

Za każdym razem, gdy zaczynasz grę w Worms Armageddon, będzie ona wyglądać zupełnie inaczej.

Robaki i miny są ustawiane losowo na miliardach możliwych plansz, dzięki czemu zabawa nigdy Ci się nie znudzi.

Możesz także pobawić się odlotowym edytorem i stworzyć swoją własną planszę.

ROBAKI I TYPY BRONI

Każda drużyna Robaków ma do dyspozycji arsenał niosących zniszczenie broni. Liczba niektórych typów uzbrojenia jest ograniczona - dlatego, aby wyrządzić maksymalnie dużo zniszczeń, trzeba będzie przyjąć odpowiednią strategię.

Dostępne jest wiele typów uzbrojenia. Więcej informacji na temat typów broni i ich użycia znajdziesz w części tego podręcznika zatytułowanej Używanie uzbrojenia.

DODATKI

Dodatki są zupełnie nowym elementem w grze Worms Armageddon. Dzięki zasobnikom z dodatkami, które spadają z nieba, gracz może w znacznej mierze uatrakcyjnić swoją turę. Niektóre z nich można przechowywać, podczas gdy inne trzeba wykorzystać w momencie zebrania.

KARTY DAWCY

Kiedy umiera ostatni członek drużyny, która posiadała jakieś dodatki albo uzbrojenie specjalne, to zostaje po nim **Karta dawcy**. Jeśli jakiś inny Robak zbierze taką kartę, wraz z nią przejmie wszystkie specjalne dodatki.

STRATEGIA

Prowadzenie rozgrywki w grze Worms Armageddon może się odbywać na wiele sposobów - jedni gracze preferują niszczenie wszystkiego, co im podejdzie pod rękę, podczas gdy inni wolą grę spokojną. Są też tacy, którzy potrafią się mścić przy każdej sposobności!

Ci, którzy wolą kryć swoje Robaki i planują grę defensywną, przeszli na ìCiemną stronęî Robaków, dlatego trzeba ich zniszczyć. Lepiej więc, żeby mieli się na baczności!

Będziesz musiał dostosować strategię gry do dostępnego uzbrojenia, planszy oraz do sposobu gry swojego przeciwnika.

Gra Worms Armageddon oferuje jeszcze bardziej rozwinięty wątek strategiczny, gdyż każda drużyna może teraz wybrać broń specjalną, którą będzie się posługiwać w czasie gry. Wybór tej broni lub dodatku może mieć duży wpływ na wynik gry, dlatego dobrze się zastanów, zanim dokonasz wyboru!

W POJEDYNKĘ ALBO W GRUPIE

W grze Worms Armageddon dostępne są Misje dla jednego gracza, w trakcie których możesz zmierzyć się z komputerem, oraz wiele intrygujących dyscyplin treningowych, które umożliwiają naukę obsługi klawiszy, zdobywanie miejsc w rankingach, medali lub specjalnych dodatków.

Tryb wieloosobowy może być wykorzystywany na jednym komputerze lub w sieci lokalnej, ale najlepsze wrażenia odniesiesz grając przez **WORMNET**, gdzie będziesz mógł zmierzyć swoje robacze umiejętności w walce przeciwko graczom z różnych krańców świata.

Szczegółowe informacje na temat **GRY PRZEZ INTERNET** znajdują się w rozdziale pod tytułem **WORMNET**.

ROZPOCZĘCIE.

szybkie rozpoczęcie gry

Zdajemy sobie sprawę, że nie wszyscy zdążą przeczytać ten podręcznik, zanim weźmie nad nimi górę podniecenie związane z chęcią jak najszybszego zagrania w Worms Armageddon. Dlatego stworzyliśmy wiele opcji **Szybkiego rozpoczęcia** gry, dzięki którym można szybko znaleźć się w samym środku akcji, nie przechodząc przez ekrany tworzenia drużyn i innych skomplikowanych ustawień.

TRYB DLA JEDNEGO GRACZA

Aby szybko rozpocząć pojedynek **Deathmatch**, wybierz **Tryb dla jednego gracza**, a następnie **Szybkie rozpoczęcie**. Wcielisz się w **Gracza 1**, który będzie musiał stawić czoła **Wormbotom**.

Twoje umiejętności będą monitorowane tak, by przy następnym uruchomieniu przez Ciebie gry, poziom trudności był do nich jak najlepiej dostosowany.

SIEĆ

Zauważ, że nie istnieje opcja **szybkiego rozpoczęcia** gry w przypadku rozgrywki przez sieć. Zanim rozpoczniesz grę przez sieć lokalną lub **Wormnet**, będziesz musiał stworzyć drużynę.

jak grać.

Rozpocząłeś grę, ale co dalej? W tym rozdziale poznasz podstawowe sposoby sterowania w grze Worms Armageddon, które okażą się niezbędne, jeżeli będziesz chciał rzucić wyzwanie Światu!

PRZESUWANIE WIDOKU

Do przesuwania widoku służy myszka. Wystarczy przesunąć ją w kierunku, w którym chcesz przewinąć ekran. Wciśnięcie klawisza Home spowoduje wyśrodkowanie widoku na aktywnym Robaku.

ZMIANA ROBAKÓW

Jeżeli opcja Wybór robaków została ustawiona na „Ręcznie" (zobacz Opcje ogólne), to wciśnięcie klawisza Tab pozwoli Ci wybrać kolejnego członka Robaczej drużyny. Zmiana Robaka jest możliwa tylko wtedy, jeśli nie wykonałeś jeszcze ruchu lub nie wybrałeś typu broni.

Sprawdź także opcję „WYBÓR ROBAKA" na liście uzbrojenia. To nowy typ broni, który umożliwia zaawansowane przemieszczanie Robaków.

PRZEMIESZCZANIE ROBAKÓW

Do poruszania Robakiem możesz użyć klawiszy KURSORA. Wciśnięcie klawisza kursora w lewo spowoduje ruch Robaka w lewo, wciśnięcie klawisza w prawo, spowoduje ruch Robaka w prawo. Robak zatrzyma się, jeśli napotka przeszkodę.

SKOKI

Jeśli chcesz, żeby aktualnie wybrany Robak wykonał skok w przód, wciśnij klawisz ENTER.

Uważaj, Robak, który skoczy i spadnie zbyt daleko, może odnieść obrażenia - jeżeli to się stanie, nie będzie on mógł dokończyć swojej tury.

Możliwy jest też skok w tył, jeśli szybko, dwukrotnie wciśniesz klawisz ENTER, oraz skok w górę (za pomocą klawisza BACKSPACE), który przydaje się przy pokonywania nierówności. Szybkie, dwukrotne wciśnięcie klawisza BAKCSPACE spowoduje wykonanie salta w tył.

inne ruchy

Niektóre typy broni i dodatki zawierają specjalne sztuczki, które pomagają Robakowi w poruszaniu się. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w dziale Używanie uzbrojenia, w dalszej części podręcznika.

POWTÓRKA

Aby zobaczyć powtórkę ostatniego strzału, wciśnij klawisz **R**. Można to zrobić tylko natychmiast po oddaniu strzału. Wciśnięcie klawisza **S** spowoduje odegranie powtórki w zwolnionym tempie.

Podczas powtórki wciśnij i trzymaj klawisz SPACJI, aby szybko przewinąć ją do końca.

WYJŚCIE

Wciśnięcie klawisza ESCAPE spowoduje wyświetlenie Menu Wyjścia, w którym będziesz mógł wybrać Remis, Nagłą śmierć lub Wyjście z gry. W Menu Wyjścia będziesz mógł także sprawdzić liczbę rund wygraną przez każdą z drużyn.

Podczas gry przez sieć, pod menu będzie się toczyła normalna akcja, a w przypadku gry na jednym komputerze gra zostanie zatrzymana. Wyjście z gry podczas rozgrywki przez sieć jest równoznaczne z poddaniem się. W takim przypadku pozostali gracze zostaną ogłoszeni zwycięzcami.

Uwaga: Jeśli podczas gry przez sieć opuści ją gracz, który ją zainicjował, rozgrywka zostaje zakończona.

WŁĄCZANIE I WYŁĄCZANIE IMION

Niekiedy imiona Robaków mogą przeszkadzać w grze, w takim przypadku wciśnięcie klawisza DEL spowoduje zmianę jakości wyświetlania imion, których czytelność może być pełna, częściowa lub żadna.

informacje na ekranie

Ekran gry jest pełen przydatnych informacji - poniżej znajdziesz wyjaśnienia dotyczące informacji wyświetlanych na ekranie w czasie gry.

PANEL KOMENTARZA

U góry ekranu wyświetlany jest pełny komentarz. Tam znajdą się wszystkie szczegóły na temat tego, który Robak został zabity, kto ma teraz prawo ruchu, a także jaki rodzaj broni został wybrany.

WSKAŹNIK CZASU TURY/RUNDY

Czas tury jest odliczany w lewym, dolnym rogu ekranu. Opcjonalnie można także włączyć licznik pokazujący Czas rundy (więcej informacji na ten temat znajdziesz w części podręcznika pod tytułem Opcje gry). Kiedy licznik dojdzie do zera, możliwość ruchu dostaje następna drużyna.Koniec tury zostaje uznany dopiero wtedy, gdy na ekranie gry wszystko przestanie się ruszać (Miny, Robaki, itd.).

WSKAŹNIK WIATRU/WYDARZENIA W TLE

W prawym, dolnym rogu ekranu znajduje się wskaźnik siły wiatru. Strzałki wskazują siłę i kierunek wiatru. Kierunek wiatru można też odczytać z tego, co się dzieje w tle. Tę opcję można włączyć za pomocą klawisza INSERT.

INFORMACJE O DRUŻYNIE

Wskaźniki energii drużyn są widoczne na środku ekranu, w jego dolnej części. Znikają one, gdy energia drużyny zostanie wyczerpana, i tym samym ta drużyna zostanie pokonana.

INFORMACJE O ROBAKACH

Ponad każdym Robakiem widnieje jego imię, nazwa drużyny i ilość energii, jaka mu pozostała.

DODATKI

Włączone dodatki (Podwójne zniszczenia, Zasobnikowy szpieg, itd.), jeżeli będą używane, to ukażą się w małym oknie powyżej wskaźnika wiatru.

PANEL UZBROJENIA

Podczas dokonywania wyboru uzbrojenia, z prawej strony ekranu wysuwa się panel. Aby zniknął, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki lub wybrać broń.

PANEL ROZMOWY

W czasie gry przez sieć można spowodować wyświetlenie panelu rozmów. Aby to zrobić, wciśnij klawisz PAGE DOWN, natomiast jeżeli chcesz go schować, powinieneś wcisnąć klawisz PAGE UP.

PANEL WYJŚCIA

Jeśli gracz wciśnie klawisz ESCAPE, z lewej strony ekranu wysunie się Menu wyjścia. Można je schować wciskając jeszcze raz klawisz ESCAPE.

WYBÓR BRONI

Właśnie to miejsce, zbrojownia, jest najciekawszym miejscem w grze!

Istnieją dwa sposoby wybrania Twojej ulubionej broni:

Sposób A

Klikając prawym przyciskiem myszki, wyświetl Menu wyboru uzbrojenia, a następnie kliknij na broni lub dodatku, którego chcesz użyć. Jeżeli będziesz poruszał kursorem, w dolnej części Menu wyboru uzbrojenia będą się pojawiały nazwy podświetlonego przedmiotu. Kliknięcie prawym przyciskiem myszki spowoduje zamknięcie menu bez dokonania wyboru. Liczba znajdująca się przy danej broni pokazuje ilość dostępnych egzemplarzy tej broni. Podczas jednej tury zużywana jest jedna jednostka, choć niektóre typy broni oddają serię strzałów.

Jeśli dana broń nie jest dostępna (tzn. liczba jej egzemplarzy spadła do zera), to zostaje ona usunięta z Menu wyboru uzbrojenia.

Sposób B

Możliwe jest użycie skrótów z klawiatury do całych grup uzbrojenia. Bezpośredniego wyboru broni można dokonać wciskając klawisze funkcyjne (F), które znajdują się w górnej części klawiatury.

W Menu wyboru uzbrojenia znajdują się informacje o tym, które klawisze odpowiadają którym typom broni. Jeśli jeden klawisz jest przypisany do więcej niż jednego typu uzbrojenia, to żeby wybrać odpowiedni typ broni trzeba go wcisnąć jeszcze raz (i tak do pięciu razy). Przy każdym wciśnięciu klawisza w Panelu komentarza ukaże się aktualnie wybrana broń.

Używanie uzbrojenia

W tej części podręcznika znajdziesz szczegółowe informacje na temat uzbrojenia dostępnego w grze Worms Armageddon. Pamiętaj, że przy opisach wszystkich typów broni autor założył, że już dokonałeś wyboru tego typu uzbrojenia.
Wiele rodzajów uzbrojenia znajdziesz w specjalnych zasobnikach lub dostaniesz podczas wykonywania misji dla jednego gracza - życzymy Ci szczęścia, którego będziesz potrzebował, żeby je znaleźć!

ATAK POWIETRZNY

Użycie tej broni powoduje rozpoczęcie ataku powietrznego na wskazany przez Ciebie obszar. Aby rozpocząć Atak Powietrzny, za pomocą myszki ustaw kursor na celu i kliknij przyciskiem myszki. Jeżeli w tym momencie zrezygnowałeś z użycia tego rodzaju broni, to wystarczy, że wybierzesz inny rodzaj broni lub klikniesz prawym przyciskiem myszki.
Za pomocą klawiszy kursora LEWO, PRAWO można też wybrać kierunek Ataku powietrznego. Jest to ważne, gdy chcesz zaatakować odpowiedni stok wzniesienia! Każdy z pięciu pocisków powoduje obrażenia do 30 punktów.

Uwaga: Podobnych typów broni nie można używać w Grotach, a wiatr nie ma na nie wpływu (wyjątkiem jest tu Atak napalmowy).

BOMBA BANANOWA

Ten „miękki owoc zagłady" eksploduje, powodując zniszczenia na terenie wielkości małej greckiej wyspy. Za pomocą klawiszy 1-5 można ustawić czas detonacji (w sekundach), a za pomocą klawiszy + i - można zmienić podskakiwanie z wysokiego na niskie.

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI (im dłużej będziesz go trzymał, tym silniejszy będzie strzał).

Każdy Banan powoduje do 75 punktów obrażeń.

KIJ BASEBALLOWY

Jeżeli miałeś naprawdę zły dzień, to jedyną rzeczą, która może przynieść Ci odrobinę satysfakcji, jest podejście do wrogiego Robaka i przyłożenie mu z całej siły ciężkim kijem baseballowym!

Stań w pobliżu celu, ustaw odpowiednio celownik i wciśnij klawisz SPACJI, żeby mu dokopać! Kij baseballowy powoduje do 30 punktów obrażeń.

TOPÓR

To potężne ostrze zmniejsza o połowę energię wszystkich robaków, których dosięgnie, wbijając je w ziemię.

Uwaga: Za pomocą topora można zabić tylko Robaka, któremu pozostał jeden punkt energii, ale można także zadać ciężkie obrażenia całej grupie Robaków!

BAZOOKA

Bazooka to potężna broń, która gwarantuje natychmiastową satysfakcję. Odpowiednie wykorzystanie siły i kierunku wiatru może zamienić tę broń w cudo o znaczeniu strategicznym.

Użyj klawiszy kursora GÓRA, DÓŁ, żeby ustawić celownik, po

czym wciśnij klawisz SPACJI (im dłużej będziesz go trzymał, tym silniejszy będzie strzał).

Bazooka zadaje do 50 punktów obrażeń.

PALNIK

Możesz go użyć, aby przekopać się przez planszę, ale pamiętaj, że tchórzliwe krycie się po dziurach jest oznaką Ciemnej Strony!

Za pomocą klawiszy kursora wybierz kierunek, po czym wciśnij klawisz SPACJI, aby uruchomić palnik. Powtórne wciśnięcie klawisza SPACJI powoduje wygaszenie ognia palnika. Niektórzy osobnicy o lekkim zboczeniu przestępczo-sadystycznym mogą użyć tej broni, by zadać wrogim Robakom 15 punktów obrażeń.

ZESTAW BELEK

Ten bardzo przydatny zestaw elementów pozwala na szybkie zbudowanie mostów i kładek tam, gdzie są najbardziej potrzebne. Wiele segmentów mostu jest dostępnych na planszy.

BUNGEE

Przy upadkach z dużej wysokości, Twoje Robaki mogą odnieść poważne obrażenia, ale jeśli wybierzesz Bungee, możesz spokojnie spaść z klifu, a potem używać uzbrojenia podskakując na linie.

Wciśnięcie klawisza SPACJI spowoduje uwolnienie Robaka z liny. Wisząc na linie można wcisnąć klawisz ENTER, by użyć wybranego typu broni.

BOMBA DYWANOWA

Uciekaj przed ogromną ilością niebezpiecznych pocisków spadających z nieba! Dzięki Bombie dywanowej możesz spowodować właśnie taki rodzaj ataku!

Wybierz cel, kliknij lewym przyciskiem myszki, a potem pozostaje Ci już tylko trzymać się z daleka.

BOMBA KASETOWA

Bombę kasetową rzuca się podobnie jak Granat, ale w przeciwieństwie do niego, ta rozpada się na mniejsze bomby, które eksplodują wokół celu. Choć jest mniej dokładna niż Granat, to jednak znakomicie spisuje się przy atakowaniu grupy Robaków. Za pomocą klawiszy 1-5 można ustawić czas detonacji (w sekundach), a za pomocą klawiszy + i - można zmienić podskakiwanie z wysokiego na niskie.

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA, DÓŁ, a strzał oddajemy za pomocą klawisza SPACJI (im dłużej go przytrzymamy, tym silniejszy będzie strzał).

Każda z mniejszych bomb może wyrządzić do 30 punktów obrażeń.

SMOCZA KULA

Użycie tej broni powoduje wypuszczenie w kierunku wroga kuli energii, która odrzuci go w tył. Stań przy przeciwniku i wciśnij klawisz SPACJI.

Smocza kula może wyrządzić do 30 punktów obrażeń.

DYNAMIT

Wciśnięcie klawisza SPACJI spowoduje upuszczenie laski Dynamitu. Najlepiej sprawdza się to, gdy stoisz na skraju klifu albo obok grupy wrogich Robaków.

Dynamit ma bardzo dużą siłę rażenia, dlatego świetnie nadaje się do urządzania rzezi grupowej. Jeśli wisisz na linie, to aby upuścić Dynamit, musisz wcisnąć klawisz ENTER.

Dynamit może wyrządzić do 75 punktów obrażeń.

TRZĘSIENIE ZIEMI

Wciśnięcie klawisza SPACJI spowoduje dość poważne trzęsienie ziemi, które może spowodować przemieszczenie Robaków i min oraz znaczne zwiększenie poziomu wody.

Trzęsienia ziemi nie powodują żadnych bezpośrednich obrażeń, ale ich efekty mogą być powalające!

OGNISTA PIĘŚĆ

Dzięki niej można wysyłać Robaki nieprzyjaciela w powietrze, a także przebijać się przez ziemię. Aby użyć Ognistej pięści, stań koło wroga i wciśnij klawisz SPACJI.

Ognista pięść wyrządza 30 punktów obrażeń, ale często używa się jej do zrzucania Robaków wroga do wody.

MIOTACZ OGNIA

Wciśnięcie klawisza SPACJI spowoduje wystrzelenie strumienia płomieni. Za pomocą klawiszy kursora GÓRA, DÓŁ można pięknym łukiem rozsiewać płomienie.

Kierunek wiatru może mieć wpływ na padanie płomieni, dlatego używając tej broni trzeba zachować szczególną ostrożność.

Miotacz ognia to potężna broń, a obrażenia, które można nim wyrządzić, ocenia się na około 50-70 punktów.

BOMBARDOWANIE OWCAMI

Dzięki Bombardowaniu francuskimi owcami, można skupić na wrogu gniew upartych, francuskich farmerów!

Za pomocą myszki wybierz cel, po czym kliknij lewym przyciskiem myszki, by rozpocząć bombardowanie. Po rozpoczęciu bombardowania, z nieba spadają płonące Owce.

To niesamowicie destrukcyjna broń, która dzięki dodatkowym płomieniom może wyrządzić wiele zniszczeń.

ZAMROŻENIE

Wciśnięcie klawisza SPACJI spowoduje zamrożenie Twoich Robaków aż do następnej tury. Twoja drużyna zostaje zamknięta w blokach lodu, a jej członkom nie można wyrządzić żadnej szkody!

BELKA

Belki można stosować na wiele sposobów. Szczególnie przydają się one, żeby zapewnić bazę do Liny lub zbudować rampę, dzięki której Owce przejdą na drugą stronę. Niektórzy gracze używają belek, aby zablokować drogę nieprzyjacielowi, a inni stosują je jako osłonę przed Granatami lub Bombami kasetowymi.

Zmieniając odpowiednią opcję w Menu Opcji uzbrojenia, użycie belki można ograniczyć tylko do terenu wokół wybranego Robaka.

Za pomocą klawiszy kursora LEWO, PRAWO można obracać Belkę, a ustawienie jej odbywa się przez kliknięcie lewym przyciskiem myszki.

GRANAT

Za pomocą klawiszy 1-5 można ustawić czas detonacji (w sekundach), a za pomocą klawiszy + i - można zmienić podskakiwanie z wysokiego na niskie.

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a rzut następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI (im dłużej będziesz go trzymał, tym silniejszy będzie rzut).

Granat może wyrządzić do 50 punktów obrażeń.

PISTOLET

Świetny sposób, żeby wykończyć szczególnie znienawidzonego Robala albo grupę bardzo słabych Robaków nieprzyjaciela! Strzela serią sześciu strzałów. Pożegnaj się z życiem, głąbie!

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI (podczas strzelania można poruszać celownikiem w górę i w dół). Każdy strzał może wyrządzić 5 punktów obrażeń.

ŚWIĘTY GRANAT RĘCZNY

Dzięki ulubionej broni Pana, możesz wyzwolić potęgę niebios. To trzysekundowy (ni mniej, ni więcej) granat niskiego odbijania, który eksploduje dopiero w momencie, gdy się zatrzyma.

Jest to jeden z najpotężniejszych typów broni dostępnych w tej grze (tylko niektóre upiększenia ogrodów mogą być bardziej niebezpieczne). Może wyrządzić do 100 punktów obrażeń.

POCISK SAMONAPROWADZAJĄCY

Po uaktywnieniu, Pocisk samonaprowadzający skieruje się w kierunku wybranego celu. Nie zapomnij dać mu wystarczająco dużo mocy, żeby starczyło jej do czasu znalezienia ofiary.

Pociski samonaprowadzające w grze Worms Armageddon są wodoodporne i można nimi strzelać pod wodą, choć trzeba to zrobić umiejętnie (jeżeli nadasz mu zbyt dużą moc na początku, pocisk zatonie).

Za pomocą myszki kliknij na celu. Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI (im dłużej będziesz go trzymał, tym silniejszy będzie strzał).

Pocisk może wyrządzić do 50 punktów obrażeń.

GOŁĄB SAMONAPROWADZAJĄCY

Pół-inteligentny odpowiednik Pocisku samonaprowadzającego przyda się, żeby dotrzeć do wybranego przez Ciebie celu. Oczywiście na Gołębiach nie zawsze można do końca polegać.

Używając myszki musisz kliknąć na celu. Następnie wciśnij klawisz SPACJI, by uwolnić pierzastego bohatera.

Gołąb eksploduje, wyrządzając do 75 punktów obrażeń.

TEST NUKLEARNY

Najpierw byli Francuzi, teraz ci z Indii! Ta potężna, podziemna bomba powoduje zapadnięcie się terenu i opad radioaktywny, który zada obrażenia wszystkich żywym Robakom. Taktyczna broń nuklearna - jeżeli coś takiego w ogóle istnieje.

KAMIKADZE

Za pomocą klawiszy kursora wybierz kierunek, wciśnij SPACJĘ, po czym patrz, jak wybrany przez Ciebie Robak ginie śmiercią męczeńską. Biedak niechybnie zginie, więc lepiej, żeby Ci się to opłaciło!

Końcowa eksplozja może wyrządzić do 50 punktów obrażeń. Dodatkowo Robaki, które miały pecha i znalazły się na drodze straceńca odnoszą 30 punktów obrażeń, a przy okazji są wystrzeliwane w powietrze siłą uderzenia.

MINA

To mina, której zapalnik uaktywnia się, jeśli jakiś Robak znajdzie się zbyt blisko. Miny są wspaniałą bronią strategiczną, a inne eksplozje mogą je zrzucać na Robaki. Zwróć uwagę, że niektóre miny mogą się okazać niewypałami.

Minę zostawiasz, wciskając klawisz SPACJI. Jedna mina może wyrządzić do 50 punktów obrażeń.

DŁUGI ŁUK

Ta wspaniała broń może posłużyć albo do strzelania do niczego nie podejrzewających Robaków, albo do stworzenia drabiny, która może zostać użyta przez inne Robaki.

Każda strzała wyrządza 15 punktów obrażeń.

MINIGUN

Cóż za mylna nazwa dla ogromnego pistoletu maszynowego.

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI. Podczas strzelania serią można poruszać pistoletem w górę i w dół.

SZALONA KROWA

Od kiedy nałożono embargo na angielską wołowinę, zaczęły rosnąć zapasy śliniących się, delirycznie wściekłych krów, które miały zostać wykorzystane jako broń masowej zagłady. Wciskając klawisz SPACJI wypuścisz je w kierunku, w którym jesteś zwrócony.

Jeżeli posiadasz więcej niż jedną krowę, możesz wypuścić je stadami, wciskając klawisze 1-5. Ponieważ są szalone, nie będą próbowały obejść przeszkody, ale po prostu eksplodują.

Każda Krowa może wyrządzić do 75 punktów obrażeń i właśnie dlatego lepiej unikać spotkania z jakąkolwiek oszalałą wołowiną.

MAGICZNY POCISK

Dzięki niesamowicie dokładnemu Magicznemu pociskowi, który odszukuje cel unikając kontaktu z ziemią, możesz porządnie dołożyć wrogim Robakom. Wskaż cel za pomocą myszki, po czym wystrzel pocisk, wciskając SPACJĘ.

Magiczny pocisk może wyrządzić do 100 punktów obrażeń. To na pewno wystarczy, żeby zatrzymać prezydencką kolumnę.

ATAK POCZTOWY

Wskaż myszką obszar, do którego zostanie dostarczona specjalna przesyłka. Weź pod uwagę kierunek wiatru, bo listy nie należą do zbyt ciężkich przedmiotów! Każdy list może wyrządzić do 50 punktów obrażeń.

BOMBA MEGABAJTOWA

Wskaż myszką obszar, który ma się stać celem, i patrz w przerażeniu, jak na ziemię spada zestresowany, otyły producent gier komputerowych, wyrządzając przy tym ogromne zniszczenia i siejąc chaos. Bomba megabajtowa wyrządza 100 punktów obrażeń.

ATAK MINOWY

Wciśnij lewy przycisk myszki, by zesłać na ziemię deszcz nowych Min lądowych.

Z powodu ich zawodnej natury nie wiadomo dokładnie, gdzie spadną, ale jest bardzo prawdopodobne, że wyrządzą wiele szkód.

Podobnie jak zwykłe miny, każda z nich może wyrządzić do 50 punktów obrażeń.

WAZA Z DYNASTII MING

Upuść ją podobnie jak dynamit i uciekaj. Eksplozja nastąpi po 5 sekundach, ku zgorszeniu wielbicieli sztuki antycznej wysyłając we wszystkich kierunkach kawałki porcelany.

KRECIA BOMBA

Wciskając SPACJĘ wypuścisz tę małą bombkę, która pomknie po ziemi, aż wciśniesz SPACJĘ jeszcze raz. Wtedy podskoczy do góry, po czym zakopie się w ziemię. Jeżeli wciśniesz SPACJĘ po raz trzeci, nastąpi eksplozja. Bardzo skuteczny środek wybuchowy i środek zaradczy na tych, którzy mają skłonności do ukrywania się w podziemnych tunelach.

SZWADRON KRETÓW

Kreci szwadron jest bronią o wiele groźniejszą od Kreciej bomby. Te niedowidzące ssaki atakują wroga bezpośrednio z okrzykiem na ustach „Kopanie albo śmierć!". Oczywiście prawie zawsze czeka ich to drugie. Przy użyciu klawiszy kursora LEWO, PRAWO wskaż kierunek ataku, po czym wskaż cel myszką i wystrzel.

MOŹDZIERZ

Pocisk moździerzowy eksploduje w momencie zetknięcia z przeszkodą, rozsiewając wkoło odłamki Bomby kasetowej. Bardzo przydaje się przy końcu rundy, gdy grupy wrogich Robaków znajdują się po przeciwnej stronie planszy. Można go też użyć na poziomach z Grotami, gdyż wystrzelenie pocisku moździerzowego w kierunku sklepienia groty spowoduje rozsianie odłamków na nie spodziewające się niczego Robaki wroga.

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI. Każdy odłamek pocisku może wyrządzić do 30 punktów obrażeń.

ATAK NAPALMOWY

Niech pirotechniczna feeria rozświetli niebo! Wypal ziemię i upiecz przy tym przeciwników. Już teraz zapoczątkuj Apokalipsę!

Za pomocą klawiszy kursora LEWO, PRAWO wybierz kierunek ataku, potem wskaż cel myszką i kliknij, aby rozpocząć zrzut.

LINA

Lina może się przydać, gdy Twoje Robaki muszą się dostać do miejsca, które jest niedostępne w inny sposób, albo jeżeli mają pokonać dużą odległość w krótkim czasie. Opanowanie użycia liny jest kluczową umiejętnością, dlatego natychmiast powinieneś przebyć odpowiednie szkolenie!

Wciśnięcie SPACJI powoduje wypuszczenie liny, a wciskanie klawiszy kursora LEWO, PRAWO pozwala się na niej huśtać. Klawisze kursora GÓRA, DÓŁ służą do skracania lub wydłużania liny. Powtórne wciśnięcie SPACJI powoduje zeskoczenie Robaka z liny.

Wprawni gracze mogą podczas zwisania na linie upuszczać niektóre typy broni (zazwyczaj Dynamit albo eksplodującą owcę)... Aby upuścić wybrany uprzednio typ broni, wystarczy wcisnąć klawisz ENTER. Uważaj, taka sztuczka udaje się tylko z niektórymi typami uzbrojenia! Jeżeli możliwość upuszczania Owiec z dużej wysokości Ci nie wystarcza, możesz się także rozhuśtać, puścić linę i będąc w powietrzu wystrzelić ją jeszcze raz, w ten sposób szybko pokonywać ogromne odległości! Uważaj, to bardzo trudna sztuczka, ale bardzo dobrze działa w przestronnych grotach.

STARUSZKA

Wciskając SPACJĘ wypuścisz staruszkę, która ruszy do przodu narzekając na rosnące ceny benzyny, a także mamrocząc coś o wojnie i dobrych starych czasach, a potem eksploduje z dużą siłą. Może ona wyrządzić do 75 punktów obrażeń.

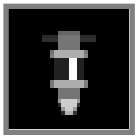
SPADOCHRON

Pamiętaj, że upadek z dużej wysokości może spowodować obrażenia i w efekcie utratę kolejki. Dlatego lepiej spadać bezpiecznie, używając spadochronu.
Otwarcie spadochronu następuje po wciśnięciu SPACJI.
Nie zapomnij sprawdzić, w którą stronę wieje wiatr! Powtórne wciśnięcie SPACJI spowoduje zamknięcie spadochronu.

KOKTAJL MOŁOTOWA

To dopiero gorąca rzecz - idealnie nadaje się do walk miejskich. Wystarczy rozbić tylko butelkę o ścianę i patrzyć, jak płomienie spadają na niczego się nie spodziewające ofiary. Najlepiej używać Koktajlu Mołotowa na obszarach ograniczonych różnymi przeszkodami.

Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a rzut następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI (im dłużej go przytrzymasz, tym silniejszy będzie rzut).



MŁOT PNEUMATYCZNY

Wciśnięcie SPACJI rozpoczyna kopanie, a następne wciśnięcie spowoduje jego zakończenie. Młot pneumatyczny przydaje się, jeśli chcesz się dostać do tuneli wykopanych przez inne Robaki.

Możesz go też użyć przeciwko wrogowi, zadając przy tym 15 punktów obrażeń.

SZTURCHANIEC

Uosobienie sarkazmu. Wciśnij SPACJĘ, żeby szturchnąć Robaka i wysłać go na spotkanie z przeznaczeniem.

SZALE SPRAWIEDLIWOŚCI

Wciśnięcie SPACJI spowoduje wyrównanie energii wszystkich Robaków znajdujących się na planszy. Idealnie nadaje się w sytuacji, kiedy Twoje Robaki mają o wiele mniej energii niż ich przeciwnicy. Dzięki Szalom sprawiedliwości można także wyrównać energię wszystkich sprzymierzonych drużyn.

Szale sprawiedliwości nie wyrządzają żadnych obrażeń, a tylko zmieniają rozłożenie energii na polu walki.

WYBÓR ROBAKA

Dzięki temu nowemu, niesamowitemu narzędziu, możesz wykonać ruch jednym Robakiem, po czym wybrać innego i wykonać nim jeszcze jeden ruch. Wybór robaka daje wspaniałe możliwości strategicznego zastosowania, oczywiście jeśli nie został Ci już tylko jeden Robak. Aktywacja Wyboru robaka odbywa się przez wciśnięcie SPACJI.

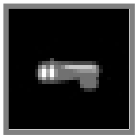
OWCA

Dzięki tej broni możesz popatrzyć, jak Twoja puszysta przyjaciółka biegnie w kierunku wroga i eksploduje, gdy tego zechcesz. Wybuchająca owca łączy w sobie efektywność Dynamitu i sprawność czteronogiego ssaka, dlatego jest bezcennym elementem Twojego uzbrojenia.

Wypuszczasz Owcę wciskając SPACJĘ, a następne wciśnięcie tego klawisza powoduje detonację. Jeżeli jej nie zdetonujesz, to po jakimś czasie życie i tak się jej znudzi i wybuchnie sama. Owca może wyrządzić do 75 punktów obrażeń.

WYRZUTNIA OWIEC

Dla tych, którzy mają problem z dostaniem się na górę, wymyślono Wyrzutnię owiec, która przerzuci owce przez jakąkolwiek barykadę czy przeszkodę! Celowanie odbywa się za pomocą klawiszy kursora, a wystrzelenie owcy następuje po wciśnięciu klawisza SPACJI. Kiedy Owca zostanie już wystrzelona, zachowuje się tak, jak każda szanująca się owieczka (patrz wyżej), ale oczywiście ta ma na sobie hełm chroniący przed upadkiem.



SHOTGUN

Ta dwururka ogromnego kalibru idealnie nadaje się do zdejmowania Robaków z dużej odległości. Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI. Będziesz miał dwie szanse, żeby zadać do 50 punktów obrażeń.

KAPITULACJA

Jeżeli zabrakło Ci sił do walki, możesz po prostu się poddać. Niestety, upokorzenie na tym się nie kończy, bo członkowie Twojej drużyny pozostają na planszy machając rozpaczliwie białymi flagami, a inne Robaki mogą ich w tym czasie bezczelnie wyzabijać!

OPUSZCZENIE TURY

Jeśli z jakiegoś powodu nie masz ochoty na wyrżnięcie kilku Robaczków podczas trwania swojej tury, możesz ją zakończyć wciskając SPACJĘ.

SAMOBÓJCA

Jeśli masz już wszystkiego dość i chcesz zakończyć życie z dużym hukiem, wciśnij SPACJĘ i pozwól, że napełni Cię duma. Eksplodujący Robak pozostawia w powietrzu bliżej nie znaną, toksyczną substancję.

SUPER BOMBA BANANOWA

Super bomba bananowa tym się różni od zwykłej wersji bomby bananowej, że można ją ręcznie detonować. Po wyrzuceniu bomby, wciśnij klawisz SPACJI, by zasypać wroga słodkimi owocami, po czym wciśnij SPACJĘ jeszcze raz, gdy będziesz chciał je zdetonować. Każdy Banan może wyrządzić do 75 punktów zniszczeń.

SUPER OWCA

Toż to wspaniała, latająca Super owca! Wciśnięcie klawisza SPACJI powoduje jej wypuszczenie. Jeżeli teraz wciśniesz SPACJĘ jeszcze raz, Twoja owca zyska moc, o której inne zwierzęta gospodarskie mogą tylko pomarzyć!

Sterowanie lotem Owcy odbywa się za pomocą klawiszy kursora LEWO, PRAWO. Kolejne wciśnięcie SPACJI zakończy powietrzne akrobacje owcy. Zanim Super owca spadnie na ziemię, może latać przez określony czas. Przy uderzeniu może wyrządzić do 75 punktów obrażeń.

TELEPORTACJA

Jednym z najpopularniejszych zastosowań tego urządzenia jest uratowanie Robaka, który zaczął grę w zagrożonym miejscu. Zazwyczaj w takim przypadku jako miejsce przeznaczenia wybiera się tereny położone wysoko, z dala od przepaści i min.

Aby spowodować teleportację wybranego Robaka, wystarczy kliknąć myszką w wybranym miejscu.

UZI

Dzięki Uzi możesz wypuścić w kierunku wroga serię pocisków. Poruszanie celownikiem odbywa się za pomocą klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, a oddanie strzału następuje po wciśnięciu i puszczeniu klawisza SPACJI. W czasie strzelania można użyć klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, aby zmienić kierunek strzelania.

Zasobniki

W czasie gry na planszy będą się pojawiały różne zasobniki; jedne zostaną zrzucone na spadochronach, inne zostaną teleportowane. Rozróżniamy trzy typy zasobników: zasobniki z bronią, zasobniki z energią i zasobniki z dodatkami.

Różnorodna zawartość zasobników może czasami diametralnie zmienić przebieg walki, a zwłaszcza wtedy, gdy wszystko wydaje się być stracone. Można też strzelać w zasobniki, co jest raczej anarchicznym sposobem ich zdobywania, ale bez względu na to, jak je zdobędziesz, mogą się przydać.

Pamiętaj, że Owce, Super owce, Staruszki i Armia Sally mogą zbierać zasobniki za Ciebie.

ZASOBNIKI Z BRONIĄ

Zasobniki z bronią zazwyczaj zawierają silniejsze rodzaje broni lub te typy broni, których ilość jest ograniczona, np. Super owcę, Dynamit, Pociski samonaprowadzające, itd.

Od czasu do czasu, jeżeli będziesz miał trochę szczęścia, uda Ci się dostać jedną ze specjalnych, ìukrytychî typów broni. Czy zdołasz odkryć je wszystkie?

ZASOBNIKI Z ENERGIĄ

Zasobniki z energią pozwalają odnawiać energię w czasie gry. Po zebraniu zasobnika Robak dostaje dodatkowe punkty energii. Zasobniki z energią stanowią także antidotum przeciwko wszelkiej infekcji, którą mógł złapać Twój Robak.

ZASOBNIKI Z DODATKAMI

Zawierają one dodatki, które mogą Ci pomóc na wiele sposobów. Istnieją dwa rodzaje dodatków: te, które można zbierać i przechowywać, aż będą potrzebne (są one wyświetlane w panelu dodatków w górnej części panelu uzbrojenia) i te, które uaktywniają się w chwili zebrania.

Zawartość zasobników z dodatkami jest opisana na następnej stronie, w części podręcznika zatytułowanej „Dodatki".

Dodatki.

Zasobniki z dodatkami spadają z nieba, podobnie jak zasobniki z energią i bronią. Niektóre z nich można zbierać i przetrzymywać do czasu, kiedy zostaną wykorzystane.

Zebrane Dodatki pojawiają się w oknie w górnej części Panelu uzbrojenia. Używa się ich podobnie jak innych rodzajów broni (tzn. podświetl i kliknij na wybranym dodatku, a potem wciśnij SPACJĘ).

Kiedy dodatki są używane lub aktywne (niektóre są aktywne przez kilka tur) odpowiednie ikony pojawiają się nad wskaźnikiem wiatru.

DODATKI, KTÓRE MOŻNA PRZECHOWYWAĆ

Szybkie chodzenie

Ten dodatek jest aktywny przez kilka tur. Dzięki niemu Robaki poruszają się o wiele szybciej niż zazwyczaj. Idealnie nadaje się do ataków z daleka i ataków ostatniej szansy.

Celownik laserowy

Czas działania tego urządzenia wynosi 5 rund. Dzięki Celownikowi laserowemu łatwiej celuje się następującymi typami broni: Uzi, Mini Gunem, Pistoletem, Łukiem, Kamikadze i Shotgunem.

Niewidzialność

Ten dodatek (dostępny tylko, jeśli na planszy znajdują się przynajmniej trzy drużyny) sprawia, że członkowie Twojej drużyny stają się niewidzialni (choć można ich zranić) aż do następnej tury. Przydaje się, zwłaszcza podczas gry przez sieć.

Niska grawitacja

Dzięki temu dodatkowi obniża się siła przyciągania ziemskiego. Dlatego możesz wykonywać super-długie skoki, a Twoje pociski spadają dalej niż zazwyczaj.

Plecak odrzutowy

Ten dodatek umożliwia latanie. Używając klawiszy kursora GÓRA, DÓŁ można sterować wysokością. Plecak odrzutowy przydaje się, gdy trzeba dotrzeć do dalekiego brzegu, a właśnie zabrakło Ci Teleportów. Ciekawym zastosowaniem jest też spuszczanie lasek dynamitu podczas przelatywania nad wrogiem. Wkrocz w erę kosmiczną, skombinuj sobie Plecak odrzutowy.

DODATKI O DZIAŁANIU NATYCHMIASTOWYM

Te dodatki uaktywniają się natychmiast po zebraniu.

Podwójny czas

Natychmiast podwaja ilość czasu, która została do końca trwającej tury.

Deszcz zasobników

Na planszę losowo zrzucane jest kilka dodatkowych zasobników.

Zasobnikowy szpieg

Dzięki temu dodatkowi, Twoja drużyna może poznać zawartość wszystkich zasobników znajdujących się na planszy.

Obrażenia x 2

Działanie tego dodatku trwa tylko przez jedną turę. Dzięki niemu każda eksplozja będzie dwa razy silniejsza niż zazwyczaj. Ma niesamowitą siłę, więc lepiej używać go ostrożnie.

system menu.

MENU GŁÓWNE

Tutaj możesz zdecydować, czy chcesz grać w trybie dla jednego gracza, czy w trybie dla wielu graczy, możesz także rozpocząć grę przez sieć lokalną lub Internet. Oprócz tego, z Menu głównego można wejść do opcji gry lub zakończyć działanie programu. Wciśnięcie klawisza ESC w dowolnym momencie spowoduje powrót do poprzedniego menu.

W grze Worms Armageddon dostępna jest też pomoc. Po najechaniu kursorem na dowolną opcję, w dolnej części ekranu ukaże się tekst opisujący wskazaną opcję.

KONFIGURACJA SYSTEMU

W tym menu można dokonać zmian konfiguracji komputera, by dostosować ją do własnych upodobań.

OPCJE WYŚWIETLANIA

ROZDZIELCZOŚĆ EKRANU

Gra Worms Armageddon oferuje kilka rozdzielczości: 640x480 (Domyślna), 800x600, i 1024x768. Uruchomienie gry w wyższej rozdzielczości pochłania dużo mocy obliczeniowej komputera, dlatego jeśli Twój komputer nie spełnia optymalnych wymagań systemowych (Pentium 200MHz lub szybszy z 4MB pamięci graficznej), to lepiej jest ustawić rozdzielczość domyślną.

Jeśli gra zostanie uruchomiona w wyższej rozdzielczości, pole widzenia będzie większe, co z pewnością przydaje się przy strzałach na dużą odległość.

Uwaga: Jeśli podczas inicjalizacji gry wystąpią problemy z generowaniem ustawionej rozdzielczości, gra zostanie uruchomiona z domyślną rozdzielczością 640x480.

WYBÓR SEKRETÓW

W zależności od Twoich wyników, podczas pokonywania kolejnych misji lub w czasie treningu będziesz mógł uaktywnić rozmaite tryby gry, cheaty i triki. Jeżeli tego dokonasz, na ekranie ukaże się odpowiednia informacja. Aby uaktywnić zdobyte premie, wystarczy kliknąć na podświetlone ikony.

Aby wpisać kod, kliknij na przycisku KOD i wpisz słowo. Jeśli będzie ono odpowiednie, to uaktywni się odpowiedni dodatek lub cheat. W przypadku większości naprawdę odlotowych dodatków nie wystarczy wpisać kod, ale trzeba sobie na nie zarobić dobrą grą. Odwiedź strony internetowe poświęcone grze Worms Armageddon, a możliwe, że dowiesz się tam, jak uaktywnić rozmaite dodatki specjalne!

MENU TRYBU DLA JEDNEGO GRACZA

Gra Worms Armageddon oferuje wiele rodzajów rozgrywki dla jednego gracza, które opisano poniżej:

TRENING

Trening to zupełnie nowy tryb rozgrywki w serii Worms. Można tutaj wybrać jedną z pięciu dyscyplin. We wszystkich dyscyplinach treningowych trzeba wypełnić określony cel w ciągu dwóch minut. Każda dyscyplina ma listę najlepszych drużyn, na której znajdzie się także Twoja drużyna.

Trening dobiega końca, gdy skończy się czas albo Twój Robak zostanie zabity.

Zdobycie złotych medali we wszystkich dyscyplinach zaowocuje ujawnieniem pewnych ukrytych opcji w grze.

Przed rozpoczęciem treningu musisz stworzyć drużynę. Wszystkie statystyki dotyczące przebiegu treningu w danej drużynie są przechowywane wraz z informacjami o drużynie.

Instrukcje dotyczące tworzenia drużyny znajdziesz w części podręcznika zatytułowanej „Jak stworzyć nową drużynę."

SZYBKIE ROZPOCZĘCIE GRY W TRYBIE DLA JEDNEGO GRACZA

Ta opcja pozwala na jak najszybsze przystąpienie do gry. Obejmiesz dowodzenie losowo utworzonej drużyny z ustalonym wcześniej arsenałem i będziesz musiał stawić czoła drużynie robaków sterowanych przez komputer (WORMBOTÓW).

Gra zachowa informacje o przebiegu ostatniej rozgrywki i podczas uruchamiania dostosuje poziom do Twoich umiejętności. Plansza, na której odbędzie się walka, zostanie stworzona losowo.

MISJE: O JEDNEGO ROBAKA ZA DALEKO

Poziom trudności misji rośnie od ŁATWEGO do TRUDNEGO. Wszystkie misje toczą się na specjalnie stworzonych planszach, na których walczysz z przeróżnymi drużynami sterowanymi przez komputer.

Uwaga: Wszystkie plansze pojawiające się w misjach, które udało Ci się ukończyć, zostaną udostępnione do gry w innych trybach rozgrywki!

Przed przystąpieniem do pierwszej misji musisz stworzyć drużynę. Informacje o tym, jak to zrobić, znajdziesz w części podręcznika zatytułowanej „Tworzenie gry".

POJEDYNEK W TRYBIE DEATHMATCH

Podobnie jak w standardowym typie rozgrywki, podczas pojedynku deathmatchowego zmierzysz się z przeróżnymi drużynami sterowanymi przez komputer, a poziom trudności będzie coraz wyższy.

Statystyki dotyczące rozgrywek deathmatchowych będą przechowywane, a najlepsze drużyny dostaną specjalne nagrody.

TWORZENIE GRY

GRA DLA WIELU GRACZY BEZ KORZYSTANIA Z SIECI

Dzięki temu menu można rozpocząć tradycyjną grę dla wielu graczy z wykorzystaniem jednego komputera. W rozgrywce może wziąć udział od 2 do 6 drużyn, z których każda może być sterowana przez komputer na dowolnie wybranym poziomie trudności. Informacje na temat gry przez sieć albo przez Internet znajdziesz w dalszej części podręcznika.

JAK STWORZYĆ NOWĄ DRUŻYNĘ

Choć w grze Worms Armageddon dostępne są gotowe drużyny, oczywiście najlepiej stworzyć własną drużynę, której członkowie będą nosić takie imiona, jakie im nadasz.

Można także dokonać edycji wielu opcji, na przykład wyboru specjalnej broni. Aby rozpocząć tworzenie drużyny, kliknij na przycisku NOWA DRUŻYNA, a potem postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

NAZWIJ SWOJĄ DRUŻYNĘ I JEJ CZŁONKÓW

Musisz nadać nazwę swojej drużynie, a potem nadać imiona swoim Robakom. Jeżeli brakuje Ci pomysłów, wystarczy kliknąć na znaku zapytania, by imię zostało wybrane losowo. Podwójne kliknięcie spowoduje stworzenie losowej nazwy dla całej drużyny.

WYBÓR STEROWANIA

Tutaj można wybrać, czy drużyna ma być sterowana przez człowieka, czy przez komputer. Jeśli stworzysz drużynę sterowaną przez komputer, możesz także wybrać jej poziom umiejętności (od ŁATWEGO DO TRUDNEGO). Wiele drużyn sterowanych przez komputer już istnieje, ale zawsze można stworzyć taką, z którą będziemy chcieli poćwiczyć.

WYBÓR BRONI SPECJALNEJ

Z listy, która znajduje się poniżej, możesz wybrać broń specjalną. Najlepiej wybrać broń, która najbardziej odpowiada

Twojej taktyce albo taką, która może wyrządzić najwięcej zniszczeń. Więcej informacji na temat dostępnych typów broni znajdziesz w części podręcznika zatytułowanej „Używanie uzbrojenia".

WYBÓR ZESTAWU DŹWIĘKÓW

Po zainstalowaniu gry zostanie wybrany domyślny zestaw dźwięków (w języku wybranym do instalacji), ale można ten zestaw zmienić i wybrać taki, który najbardziej będzie Ci odpowiadał.

Dźwięki wydawane przez członków Twojej drużyny w pewien sposób podkreślają jej charakter i specyfikę. Oddaliśmy do Twojej dyspozycji wiele zestawów dźwięków dziwnych, osobliwych, zwyczajnych i wyrafinowanych. Jeśli żaden zestaw dźwięków Ci nie odpowiada, za pomocą załączonego programu możesz stworzyć własny.

WYBÓR NAGROBKA

Tutaj możesz wybrać rodzaj nagrobka, który pojawi się po śmierci Robaka będącego członkiem Twojej drużyny.

WYBÓR FANFAR

Fanfary mają czysto reprezentacyjne znaczenie. Są one wybierane losowo, ale możesz zdecydować się na te, które Ci się szczególnie podobają. Fanfar używa się na ekranie prezentacji oraz przy wyświetlaniu wyników rozgrywki.

GDY JUŻ SKOŃCZYSZ...

Po wyborze wszystkich potrzebnych opcji kliknij na przycisku OK. Gdy Twoja drużyna zostanie dodana do listy, możesz ją wybrać i rozpocząć trening, misje, standardową grę w trybie dla wielu graczy lub rozgrywkę przez sieć.

KOSZARY

Lista wszystkich drużyn, które możesz wybrać, znajduje się w oknie oznaczonym jako Koszary. Obok nazwy drużyny widoczne są jej uproszczone statystyki (Liczba rund rozegranych, Liczba rund wygranych, Ogólne Miejsce).

Aby wybrać drużynę do gry, wystarczy kliknąć na jej nazwie. Wyświetlenie bardziej szczegółowych statystyk dotyczących drużyny odbywa się przez kliknięcie na nazwie lewym przyciskiem myszki, natomiast jeśli klikniesz na nazwie drużyny prawym przyciskiem myszki, pojawi się ekran pozwalający na edycję jej właściwości.

Uwaga: Nie można edytować właściwości drużyn domyślnych.

Lista drużyn biorących udział w grze

Po wybraniu drużyny, z którą chcesz rozpocząć grę, zostanie ona dodana do listy graczy biorących udział w grze. Na tej liście może się znaleźć nie więcej niż sześć drużyn. Aby usunąć drużynę z listy i umieścić z powrotem z koszarach, wystarczy jeszcze raz kliknąć na jej nazwie.

Nazwy drużyn znajdujących się w koszarach są podawane zgodnie z osiągnięciami. Na górze listy znajdują się drużyny najlepsze. Obok nazw drużyn znajdują się trzy ikony, które oznaczają następujące opcje:

HANDICAPY

Dzięki pierwszej ikonie, w zależności od poziomu umiejętności drużyny, można włączyć handicapy. Zmiana ustawień następuje po kliknięciu przycisku. W ten sposób można dodać drużynie 50% energii (+) lub odjąć 50% energii (-) od poziomu energii, z którym drużyna rozpoczyna grę. W przypadku, gdy żaden z tych symboli nie jest wyświetlany (domyślne), członkowie drużyny rozpoczynają grę z ilością energii ustawioną w Opcjach ogólnych.

KOALICJA DRUŻYN

Przy ustawieniach domyślnych, w tym oknie nie powinno być żadnej ikony, ale istnieje możliwość wyboru 1 z 6 kolorów koalicji. Zmiana kolorów następuje za każdym kliknięciem lewym przyciskiem myszki. Wszystkie drużyny oznaczone takim samym kolorem będą grały jako sprzymierzeńcy.

Drużyny należące do koalicji rozgrywają grę na takich samych zasadach, jak zazwyczaj, choć istnieje kilka znaczących różnic. Przede wszystkim, wszyscy gracze korzystają z jednego, połączonego arsenału uzbrojenia. Gracze należący do zwycięskiej koalicji stają się zwycięzcami, gdy koalicja, do której należeli, zwycięży całą rozgrywkę, nawet jeśli ich drużyna zostanie pokonana. Podczas gry możliwość ruchu jest przydzielana po kolei wszystkich członkom koalicji.

LICZBA ROBAKÓW W DRUŻYNIE

Za pomocą lewego przycisku myszki można zmienić tę wartość (od 1 do maksimum), która odpowiada liczbie Robaków w drużynie na początku gry. W jednej drużynie nie może się znajdować więcej niż 8 Robaków, a łącznie w rozgrywce nie możne brać udziału więcej niż 18 Robaków ze wszystkich drużyn. Ustawienie domyślne to 3 członków drużyny. To ustawienie przydaje się na przykład w przypadku, gdy chcesz rozpocząć grę, podczas której pięć drużyn składających się z jednego Robaka będzie walczyło jako koalicja przeciwko jednej drużynie pięciu Robaków.

STYLE GRY

Gra Worms Armageddon pozwala na różne typy rozgrywki. Każdy styl gry charakteryzuje się innymi ustawieniami opcji i typami broni, które mają wpływ na sposób rozgrywki. Nazwa danego stylu odzwierciedla sposób gry, jakiego możesz oczekiwać.

Klikając na ikonie ZAPISZ JAKO, możesz także stworzyć własny styl gry i nadać mu nazwę. Wciskając ikonę USUŃ można wykasować style gry, które stworzyłeś. Nie można natomiast usunąć domyślnych stylów gry, które istnieją od momentu zainstalowania gry. Wyboru stylu dokonuje się przez rozwinięcie menu i podświetlenie odpowiedniego stylu.

Ustawienia stylu gry można lekko modyfikować przez zmianę Opcji uzbrojenia, Opcji gry i Opcji ogólnych. Zmiany te nie zostaną zapisane, jeżeli nie zdecydujesz się na ich zachowanie.

Uwaga: Domyślne style gry są także stosowane w czasie rozgrywek na WORMNECIE (zobacz też rozdział „Internet"), więc dobrze jest poćwiczyć grę, używając właśnie ich. W ten sposób łatwiej będzie osiągnąć dobre wyniki w czasie gry przez Internet.

OPCJE OGÓLNE

Za pomocą opcji ogólnych można ustawić podstawowe zasady, według których toczy się rozgrywka. Można do nich wejść z Ekranu tworzenia gry. Ogólnie mówiąc, po wybraniu stylu gry (jednego z domyślnych lub stworzonego przez siebie) wystarczy tylko dostosować opcje ogólne.

Wyjściowy poziom energii

Klikając tę ikonę można wybrać pomiędzy początkowym poziomem energii równym 100, 150 lub 200 punktów.

Ustawiony tutaj poziom energii to poziom wyjściowy, tzn. przed wyborem handicapów. Mnożąc powyższą wartość przez liczbę członków drużyny można obliczyć całą energię, jaką posiada Twoja drużyna. Domyślnym ustawieniem wyjściowego poziomu energii, a zarazem zalecaną ilością energii początkowej, jest 100 punktów.

Sposób wyboru robaka

Ta opcja pozwala na zmianę sposobu wyboru Robaka, który powinien wykonać ruch. Można to robić ręcznie, ale według nas lepiej ustawić grę tak, żeby każdy Robak miał możliwość ruchu po kolei. Klikając na tę ikonę można wybrać jedno z dwóch ustawień:

Bez wyboru robaka: Wybór robaka nie jest możliwy.

Wybór robaka: Za pomocą klawisza TAB można wybrać Robaka, który będzie miał możliwość ruchu w danej turze.

Wymagana liczba zwyciĘstw

Tutaj można wybrać liczbę zwycięstw (wygranych rund), której potrzebuje drużyna (albo koalicja) do wygrania całego meczu. Klikając na liczbie można ustawić wartość od 1 do 9.

Długość rundy

To czas trwania rundy (podany w minutach), po upływie któreg o rozpoczyna się okres Nagłej śmierci. Klikając na podaną wartość można dokonać jej zmiany. Ustawienie domyślne to 10 minut.

Długość tury

W tym czasie (podanym w sekundach) trzeba wykonać ruch. Im jest on krótszy, tym trudniejsze jest wykonanie ruchu podczas tury.

OPCJE UZBROJENIA

Dzięki opcjom uzbrojenia można skonfigurować sposób rozdzielenia uzbrojenia pomiędzy graczy, siłę (potencjalne obrażenia) poszczególnych typów broni, a nawet określić, kiedy dany typ broni powinien zostać zrzucony w zasobniku.

Zauważ, że nie można edytować wszystkich typów uzbrojenia, a tylko standardowe typy broni. Jeśli chcesz poznać sposób działania pozostałych typów broni, będziesz musiał natknąć się na nie podczas gry, ponieważ większość bardziej skomplikowanych typów broni będzie zrzucana w specjalnych zasobnikach.

Jeżeli wybierzesz grę drużyną z bronią specjalną, będziesz także mógł dokonać edycji i zmienić broń specjalną, która znajduje się na specjalnej, osobnej liście.

Wszystkie dokonane przez Ciebie zmiany wraz z aktualną konfiguracją pozostałych opcji mogą zostać zapisane w wybranym przez Ciebie stylu gry. Wszystkie informacje dostępne na ekranie zostały przyporządkowane czterem ikonom.

Amunicja

Tutaj można zmienić ilość amunicji do poszczególnych typów uzbrojenia, jaka będzie dostępna na początku gry. Kliknięcie ikony spowoduje wybór jednej z dostępnych opcji: BRAK, 1-9 albo NIESKOŃCZONA.

Obrażenia

Kliknięcie lewym klawiszem myszki spowoduje zwiększenie skuteczności danej broni, a za pomocą prawego przycisku myszki można obniżyć poziom wyrządzanych obrażeń.

W ten sposób można dostosować grę do własnych upodobań. Zwiększenie lub zmniejszenie skuteczności broni spowoduje odpowiednią modyfikację jej działania.

Posiłki

Tutaj można wybrać typy broni, które zostaną przysłane jako posiłki podczas trwania rundy. Za pomocą suwaka można zmienić następujące ustawienia: WYŁĄCZONE lub wartość 1-9, a także ustawić moment przysłania posiłków (numer rundy, 1-9).

Uwaga: Jeśli wcześniej WYŁĄCZYŁEŚ amunicję przy jakimś typie broni na odpowiednim ekranie, a teraz ustawisz suwak tak, by ta broń została przysłana jako posiłki, spowoduje to dodanie jednego egzemplarza tej broni do zapasów amunicji.

Liczba zasobników z bronią

Na tym ekranie można ustawić częstotliwość, z jaką poszczególne typy broni będą się pojawiały w zrzucanych zasobnikach. Klikając odpowiednie ikony można zupełnie wykluczyć dany typ broni lub ustawić wartość 1-5.

POZOSTAŁE OPCJE UZBROJENIA

Tajne typy broni

Po włączeniu tej opcji, w czasie gry w zasobnikach pojawią się specjalne, ekstra-silne typy uzbrojenia.

Uzbrojenie specjalne wybrane przez gracza

Po włączeniu tej opcji (ustawienie domyślne), każda drużyna będzie mogła używać specjalny typ broni, który wybierze z listy podczas tworzenia drużyny (zobacz też część podręcznika zatytułowana „Tworzenie Drużyny").

OPCJE GRY

Tutaj można dostosować opcje, które mają wpływ na przebieg gry.

OPCJE CZASU

Dodatkowe (oprócz Długości rundy i Długości tury dostępnych z ekranu tworzenia gry) opcje związane z czasem.

OPÓŹNIENIE TURY

Czas, jaki ma gracz na ruch w grze w „Gorące krzesło", zanim zacznie się tura.

CZAS ODWROTU

Czas, jaki pozostaje graczowi na odwrót po wykonaniu ruchu (tzn. użyciu broni).

ODWRÓT NA LINIE

Czas, jaki pozostaje graczowi na odwrót po spuszczeniu pocisku z liny.

WYŚWIETLANIE CZASU TRWANIA RUNDY

Dzięki tej opcji możesz zadecydować, czy czas pozostały do końca danej tury ma być widoczny na ekranie, czy nie.

CZAS NAGŁEJ ŚMIERCI

Tutaj można ustawić, jak szybko będzie się podnosić woda po rozpoczęciu okresu Nagłej śmierci. Dostępne ustawienia to: WYŁĄCZONE, 5, 20 lub 45.

OBIEKTY INTERAKTYWNE

Tutaj można ustawić liczbę interaktywnych obiektów, które znajdują się na planszy. Do wyboru są następujące ustawienia: BRAK, MAŁO, NORMALNIE, i DUŻO. Jeżeli wybierzesz miny, to zostaną udostępnione następujące opcje:

DŁUGOŚĆ LONTU

Tutaj możesz ustawić czas, po upływie którego uaktywniona mina eksploduje. Opcja ta ma wpływ na zachowanie się min podczas gry.

NIEWYPAŁY

Po włączeniu tej opcji niektóre miny mogą okazać się niewypałami. (Niewypały także można zdetonować, ale trzeba najpierw odkryć, jak to się robi!)

TRYB ARTYLERII

Robaki mogą strzelać, ale nie mogą się poruszać.

SKŁADOWANIE

Po włączeniu tej opcji zatrzymujesz całe zebrane uzbrojenie i wszystkie dodatki, które nie zostały użyte. Będą one dostępne w następnej rundzie.

ANTY-SKŁADOWANIE

Dostajesz tylko jeden zestaw uzbrojenia (w pierwszej rundzie), którym musisz gospodarować przez wszystkie rundy, aż do rozstrzygnięcia meczu.

POZOSTAŁE OPCJE

Auto-powtórka

Za pomocą tej opcji można WŁĄCZYĆ lub WYŁĄCZYĆ automatyczne powtórki.

Obrażenia po upadku

Dzięki tej opcji można wybrać, czy po upadku z dużej wysokości Robak odniesie obrażenia.

Redukcja energii

Ta opcja decyduje o tym, co dzieje się z energią Robaków, gdy zaczyna się okres Nagłej śmierci. Dostępne ustawienia to: WYŁĄCZONE (poziom energii pozostaje bez zmian), ZREDUKOWANA DO 1 punktu lub UBYTEK (poziom energii powoli zaczyna się obniżać).

Plansze

Na ekranie tworzenia gry, w prawym, górnym rogu, widoczny jest zarys aktualnie wybranej planszy. Po kliknięciu na tym zarysie lewym przyciskiem myszki, gra automatycznie wygeneruje inną planszę. Aby dokonać edycji planszy, stworzyć nową lub wczytać zaprojektowaną wcześniej planszę, trzeba przejść do edytora plansz, klikając na miniaturce planszy prawym przyciskiem myszki.

Menu planszy

W grze Worms Armageddon dostępny jest edytor, który pozwala na tworzenie, edycję i zapisywanie zmodyfikowanych planszy.

Opis menu

Główne składniki menu edytora to:

EDYCJA/PODGLĄD OBSZARU

Dzięki tej opcji można zobaczyć podgląd aktualnie wybranej planszy. Kliknięcie lewym przyciskiem myszki spowoduje przejście w tryb edycji, a kliknięcie prawym przyciskiem spowoduje wyświetlenie podglądu planszy.

Uwaga: W trybie edycji plansza będzie jednokolorowa.

GENEROWANIE WYSP

Rząd ikon u góry ekranu służy do generowania nowych typów wysp. Kliknięcie lewym przyciskiem myszki spowoduje stworzenie planszy nowej Wyspy, natomiast za pomocą prawego przycisku myszki można wybrać, a potem przenieść wybrany poziom do okna głównego.

GENEROWANIE GROT

Rząd ikon u dołu ekranu służy do generowania nowych typów grot. Kliknięcie lewym przyciskiem myszki spowoduje stworzenie planszy nowej Groty, natomiast za pomocą prawego przycisku myszki można wybrać, a potem przenieść wybrany poziom do okna głównego.

PANEL IKON

W tej części ekranu wyświetlane są szczegółowe informacje na temat poszczególnych narzędzi i przycisków.

IMPORTUJ

Klikając na tej ikonie można zobaczyć podgląd, a potem wczytać zaprojektowaną wcześniej planszę. Więcej informacji na temat plansz projektowanych przez gracza znajduje się w dalszej części podręcznika.

ZAPISZ JAKO

Kliknięcie na tej ikonie spowoduje zapisanie pliku z planszą i dodatnie zapisanej planszy do listy plansz w rozwijanym menu. Oprócz wyglądu planszy zostaną zapisane takie informacje, jak poziom wody, typ scenariusza, itd.

USUŃ

Wybranie tej opcji spowoduje wykasowanie aktualnie wybranej planszy (będziesz musiał potwierdzić swoją decyzję). Opcja ta nie jest dostępna, jeśli edytowana plansza nie została wcześniej zapisana.

PLANSZE STWORZONE PRZEZ GRACZA

Gra Worms Armageddon oddaje do dyspozycji gracza doskonałe narzędzie, dzięki któremu można zmienić dowolny rysunek lub zdjęcie tak, by mogły być użyte jako tło planszy! Można dokonać adaptacji dwóch typów plików:

MAPY BITOWE MONO

To jednokolorowe obrazy, które działają jak matryca. Zastępują ikonę planszy i można je wykorzystywać do tworzenia plansz przy użyciu rozmaitych, gotowych scenariuszy. Takie obrazy można tworzyć na przykład za pomocą programu Microsoft Paintô, który wchodzi w skład systemu Windows 95/98/NT. Przykładowy plik takiej mapy bitowej został dołączony do gry Worms Armageddon (STENCIL.BMP) i można go znaleźć na płycie kompaktowej z grą.

MAPY BITOWE PEŁNOKOLOROWE

Dzięki tej opcji, do tworzenia pola walki będziesz mógł wykorzystać prawie każdy obraz, rysunek lub zdjęcie! Wystarczy zaznaczyć odpowiedni plik, a program przetworzy go i wyświetli.

FORMAT OBRAZKÓW

Edytor plansz zrobi wszystko, co w jego mocy, by przetworzyć większość najczęściej spotykanych formatów, wliczając w to takie formaty jak Windows BMP, JPG, GIF i TGA. Przetworzenie niektórych plików jest procesem dość skomplikowanym, jako że liczba kolorów w produkcie końcowym jest ograniczona. Niemniej jednak przetwarzanie pliku graficznego nie powinno zająć więcej niż kilka sekund.

Trzeba pamiętać o tym, że w czasie gry wykorzystany jest dość duży obszar, więc wybrany przez Ciebie plik graficzny może nie wystarczyć na pokrycie całego tego obszaru lub może okazać się zbyt duży. Jeżeli obraz będzie za duży, komputer automatycznie dokona jego zmniejszenia. Jeżeli natomiast obraz będzie mniejszy od normalnego rozmiaru (1920x692), to

komputer automatycznie go rozciągnie. Do przygotowywania nowych plansz możesz używać swoich ulubionych programów graficznych, a następnie możesz wymieniać się gotowymi plikami z kolegami. Nowe, ciekawe plansze będą także dostępne na stronie internetowej Worms Armageddon.

UWAGI DOTYCZĄCE PEŁNOKOLOROWYCH PLANSZ PRZYGOTOWANYCH PRZEZ GRACZA

Jeżeli wybierzesz pełnokolorową planszę przygotowaną przez Ciebie, to nie będziesz jej mógł edytować ani wybierać rodzaju scenariusza - te opcje zostaną usunięte.

TŁO

Jeżeli będziesz używał pełnokolorowej planszy, to z tego menu będziesz mógł wybrać jego tło.
Uwaga: Stworzone przez Ciebie, pełnokolorowe plansze nie mogą być wykorzystywane podczas gry przez WORMNET, ponieważ zajmują zbyt dużo miejsca (przesłanie ich do pozostałych graczy zabrałoby zbyt dużo czasu).

GRA PRZEZ SIEĆ

Jedną z najatrakcyjniejszych zalet gry Worms Armageddon jest możliwość prowadzenia rozgrywki przez sieć. Jest tak dlatego, że „Robaki" doskonale nadają się do grupowej rozrywki, w której może wziąć udział nawet sześciu graczy. Rozgrywkę można prowadzić za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu. W tym drugim przypadku wystarczy połączyć się z serwerem WORMNETU.

Uwaga: WORMNET to społeczność, która nieustannie się poszerza i ewoluuje. Firma Team 17 zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian i modyfikacji opcji tak, by jak najlepiej służyły rozrywce.

SIEĆ LOKALNA

Aby przyłączyć się do innych graczy za pośrednictwem sieci

lokalnej, kliknij na ikonie Sieci, po czym wybierz opcję Sieć lokalna. Przeniesiesz się do pomieszczenia, w którym zobaczysz innych graczy, gry, do których można się przyłączyć, a także będziesz tam mógł porozmawiać z innymi graczami.

PRZYŁĄCZANIE SIĘ DO ISTNIEJĄCYCH GIER

Aby przyłączyć się do istniejącej gry, kliknij na jej nazwie, co spowoduje połączenie się z jej hostem (graczem, który ją zainicjował na swoim komputerze). Następnie wybierz drużynę, którą chcesz wybrać do gry z listy swoich drużyn.
Jeśli chcesz, żeby jeszcze jeden kolega przyłączył się do gry za pośrednictwem Twojego komputera, możesz dodać do gry więcej niż jedną drużynę, ale najpierw będziesz musiał spytać jej gospodarza!
Po wybraniu drużyny uaktywni się przycisk GOTOWY, co oznacza, że odpowiadają Ci wszystkie ustawienia i jesteś gotowy do gry. Przycisk ten przestanie być aktywny, jeśli będziesz chciał sprawdzić opcje i ustawienia gry (będzie to oznaczało, że nie jesteś zadowolony z ustawień gry lub chcesz je jeszcze przejrzeć).

Kiedy wszyscy gracze biorący udział w grze zgłoszą swoją gotowość, gospodarz może rozpocząć grę wciskając przycisk ROZPOCZĘCIE. Gdy to nastąpi, gra zostanie „zablokowana" i nie będzie można jej opuścić, ani wejść do ustawień, bo za kilka sekund rozpocznie się bitwa.
Uwaga: Jeżeli jakiś gracz spędza zbyt dużo czasu przeglądając ustawienia lub opcje, gospodarz może usunąć go z gry wciskając przycisk USUŃ GRACZA.
Po rozpoczęciu gry można ją opuścić w każdej chwili. Aby to zrobić, trzeba dwukrotnie klinąć na nazwie swojej drużyny znajdującej się na liście drużyn.

INICJOWANIE GRY

Jeśli sam zostaniesz gospodarzem gry, będziesz miał wolną rękę w konfigurowaniu takich opcji gry jak styl gry, uzbrojenie - zresztą na całą resztę też. Możesz porozmawiać z innymi drużynami i ustalić z nimi, czy chcecie stworzyć koalicje, a może będziecie chcieli włączyć opcję handicapu.

Tworzenie gry odbywa się dokładnie tak samo jak normalnie, ale oprócz tego masz możliwość usuwania graczy i ustawienia dodatkowych opcji, które będą miały wpływ na to, jak będzie przebiegała rozgrywka.
Na gospodarzu gry spoczywa wiele odpowiedzialności, więc jeśli chcesz, by gra była przyjemnością dla Ciebie i pozostałych graczy, powinieneś być uprzejmy i towarzyski.

Jeśli będziesz gotowy do rozpoczęcia gry, musisz wcisnąć przycisk ROZPOCZĘCIE!

ROZMOWA

Podczas ustawiania opcji gry przed jej rozpoczęciem można porozmawiać z pozostałymi graczami.

KOMENDY

Aby ożywić rozmowę, do Twojej dyspozycji oddaliśmy kilka specjalnych komend:

WIADOMOŚĆ PRYWATNA

Jeśli chcesz, by Twoją wiadomość otrzymał tylko jeden gracz, przed jej wysłaniem wystarczy podświetlić jego imię. Można też podświetlić grupę graczy. Jeśli będziesz chciał wysłać wiadomość do wszystkich graczy, będziesz musiał kliknąć na ikonie grupy.

Podczas prywatnej rozmowie w dalszym ciągu będziesz otrzymywał wiadomości od innych graczy.

AKCJA

Aby wykonać jakąś czynność, co spowoduje wyświetlenie tekstu w innym kolorze, przed jej opisem użyj /ME.

CISZA

Jeśli z jakiegoś powodu nie chcesz otrzymywać wiadomości od jakiegoś gracza, wystarczy, że klikniesz na jego imieniu prawym klawiszem myszki.

WORMNET

GRA PRZEZ INTERNET

Łącząc się z WORMNETEM, środowiskiem zaprojektowanym specjalnie dla fanów gry Worms Armageddon, można grać także za pośrednictwem Internetu.

Przy pierwszym połączeniu musisz dokonać rejestracji swojej drużyny. Dzięki temu otrzymasz specjalny, niepowtarzalny numer identyfikacyjny, używany w światowym rankingu, a informacje o Twojej drużynie będą przechowywane.

REJESTRACJA

Przed rozpoczęciem pierwszej gry na WORMNECIE wszyscy gracze muszą dokonać rejestracji, która zabiera tylko kilka sekund. Dzięki temu system może potwierdzić autentyczność używanej przez Ciebie kopii gry Worms Armageddon, co odbywa się za każdym razem, gdy logujesz się na serwer Worms Armageddon.

INFORMACJE PERSONALNE

Dzięki nim można przeprowadzić weryfikację w razie wystąpienia problemów. Po podaniu informacji o sobie będziesz otrzymywał zawiadomienia o turniejach i zawodach. Trzeba podać następujące dane:

Tytuł, Imię, Nazwisko, Adres, Numer telefonu, Płeć, Wiek, Pseudonim

W ten sposób będą Cię rozpoznawali pozostali gracze, więc powinieneś wymyślić coś oryginalnego. Jeśli wpisany przez Ciebie pseudonim już istnieje, zostaniesz o tym poinformowany.

WYBÓR DRUŻYNY

Z własnej listy drużyn wybierz drużynę, którą chcesz dowodzić w czasie gry. Jej statystyki zostaną wyzerowane, a drużyna znajdzie się na liście rankingowej czterech kanałów gier.
Nie będzie to miało wpływu na informacje o tej drużynie, które znajdowały się na Twoim komputerze. Informacje o drużynie,

którą wybrałeś do gry za pośrednictwem Internetu, są przechowywane na serwerze.

E-MAIL

Tutaj powinieneś wpisać swój adres poczty elektronicznej. Na ten adres będą przesyłane informacje dotyczące gry Worms Armageddon, np. uaktualnienia, itd.

HASŁO

Tutaj powinieneś wpisać hasło, którego będziesz używał przy następnych połączeniach z WORMNETEM. Przy każdym połączeniu z serwerem będziesz musiał podać swój Numer Identyfikacyjny i Hasło.

USTAWIENIA PROXY

Jeśli chroni Cię „firewall" lub używasz serwera proxy (najczęściej jest tak w przypadku firm, skontaktuj się z administratorem swojej sieci, jeśli nie jesteś pewny) powinieneś zaznaczyć to okno i wpisać adres serwera proxy.

Po zakończeniu rejestracji, przy każdym łączeniu się z WORMNETEM będziesz musiał podać swoje imię użytkownika oraz hasło. Kiedy znajdziesz się na serwerze, przejdziesz do ekranu pokazującego jego aktualny stan oraz inne ważne informacje na temat działania serwera. Po wciśnięciu przycisku LETS PLAY przejdziesz do ekranu wyboru kanału gry.

Tam będziesz mógł zapoznać się z listą dostępnych kanałów (która czasami może się zmieniać) lub z listą połączonych graczy. Jeśli będziesz chciał przyłączyć się do któregoś z nich, wystarczy dwukrotnie kliknąć na jego imieniu lub nazwie odpowiedniego kanału.

KANAŁY GIER

Możesz się przyłączyć do jednego z czterech kanałów gier. Rozgrywki na trzech oficjalnych kanałach odbywają się według

zasad, które nie mogą być konfigurowane przez hosta. Światowe rankingi poszczególnych lig są zapisywane i przechowywane na serwerze.

Beginner (Początkujący) - Ten kanał jest przeznaczony dla nowych graczy. Czas na wykonanie ruchu jest dłuższy, a ustawienia opcji łatwiejsze. Po osiągnięciu pewnego poziomu umiejętności i odpowiedniego miejsca w rankingu nie będziesz mógł grać za pośrednictwem tego kanału, gdyż zaprojektowano go, by umożliwić grę mniej doświadczonym graczom.

Intermediate (Średnio-zaawansowany) - Na tym kanale mogą się ze sobą zmierzyć gracze średnio-zaawansowani. Rozgrywka odbywa się przy ustawieniach domyślnych gry Worms Armageddon, a gospodarze gry nie mogą ich zmienić. Są to takie same ustawienia, jakie można wybrać podczas tworzenia normalnej gry.

Każdy może tutaj spróbować swoich sił.

Advanced (Zaawansowany) - Rozgrywki na tym kanale odbywają się zgodnie z takimi ustawieniami opcji gry, jakich używa się w turniejach. Tutaj grę mogą rozpocząć tylko gracze, którzy osiągnęli wystarczająco wysokie miejsce w rankingu. Gracz jest informowany o tym, czy może wziąć udział w grze, która odbywa się na tym kanale.

Free Style (Kanał otwarty) - To kanał, na którym gospodarz gry ma całkowicie wolną rękę w dostosowywaniu ustawień gry. Tutaj wstęp mają wszyscy gracza.

Inne kanały - Z czasem Team 17 może uruchamiać nowe kanały gier.

ZMIANA KANAŁÓW

Możliwa jest zmiana kanałów. Aby to zrobić, trzeba cofnąć się do głównego ekranu WORMNETU. Tam będziesz mógł sprawdzić, ilu graczy znajduje się na każdym kanale, oraz sprawdzić ich miejsce w rankingu. Z ekranu głównego będziesz musiał wejść do ekranu wyboru kanału (opuszczenie kanału, na

którym się znajdujesz, następuje po wciśnięciu przycisku ANULUJ), a potem dokonać wyboru innego kanału.

KANAŁY ROZMÓW

Po wejściu na wybrany kanał, będziesz mógł zobaczyć, ile gier toczy się w danym momencie, kto bierze w nich udział i skąd pochodzą ci gracze, a także będziesz mógł z nimi porozmawiać. W każdej chwili możesz kliknąć na nazwie gracza prawym przyciskiem myszki - spowoduje to otwarcie małego okna dialogowego, w którym ukażą się dodatkowe informacje na jego temat (prawdziwe imię, itd.) oraz następujące opcje:

Private Messages On (Prywatne wiadomości włączone) - Wybranie tej opcji umożliwi wysyłanie do tego gracza prywatnych wiadomości.

Private Messages Off (Prywatne wiadomości wyłączone) -

Po wybraniu tej opcji nie będziesz mógł wysyłać do tego gracza prywatnych wiadomości.

Ignore On (Ignorowanie włączone) - Po wybraniu tej opcji nie będziesz otrzymywał żadnych wiadomości od tego gracza.

Ignore Off (Ignorowanie wyłączone) - Po wybraniu tej opcji będziesz otrzymywał wiadomości od tego gracza.

PING

Pomiędzy Tobą a wybranym graczem wysyłana jest wiadomość, a szybkość jej przesyłu jest podawana na ekranie w milisekundach. Dzięki temu można zmierzyć szybkość połączenia. W pliku z informacjami z ostatnich chwili (readme) znajduje się więcej informacji na temat oceniania jakości połączenia. Obok pseudonimu każdego gracza na liście graczy wyświetlana jest flaga kraju, z którego pochodzi, graficzne oznaczenie stopnia umiejętności oraz jego imię. Mały kwadracik będzie pokazywał, czy połączenie z tym graczem jest dobre, czy złe. (Kolor zielony oznacza dobrą jakość połączenia, kolor czerwony złą jakość). Kwadracik ten nie będzie nic pokazywał,

dopóki nie użyjesz komendy ping, gdyż szybkość połączenia nie jest mierzona automatycznie.

RANKINGI

Na WORMNECIE znajdują się światowe rankingi najlepszych graczy w każdym z trzech oficjalnych kanałów. Zawierają one między innymi takie informacje, jak liczba wygranych rund/gier oraz liczba zabitych Robaków. Na każdym kanale znajduje się miejsce, w którym można zobaczyć listę wszystkich zarejestrowanych graczy w porządku od najlepszego do najlepszego. Można także wyświetlać listy graczy w zależności od tego, jak radzili sobie jako gospodarze gry.

GOSPODARZE GRY

Istnieje także ranking graczy, którzy byli gospodarzami rozgrywek. Gospodarze zyskują punkty karne za przerywanie rozgrywek przed końcem gry, a gracze zyskują punkty karne za opuszczenie gry przed jej zakończeniem. Dzięki temu rankingowi możesz unikać drużyny, które oszukują opuszczając grę przed normalnym zakończeniem. Według nas w interesie wszystkich graczy leży promowanie uprzejmych i uczciwych gospodarzy gier.

SERWERY

Przy ustawieniu domyślnym, połączenie z WORMNETEM jest możliwe dzięki serwerowi, który znajduje się w siedzibie głównej firmy Team 17 w Anglii. Jednakże z czasem powstanie więcej serwerów. Zawsze najlepiej łączyć się z najbliższym serwerem.

Uwaga: W przeciwieństwie do wcześniejszych gier z serii Worms, które toczyły się z wykorzystaniem sieci, będziesz widział WSZYSTKICH graczy połączonych ze WSZYSTKIMI serwerami.

ROZMOWA W CZASIE GRY

Wciskając klawisz PAGE DOWN musisz otworzyć okno rozmów. Tam zobaczysz wiadomości wysyłane przez innych graczy

(wiadomości prywatne będą oznaczone, ale nie będziesz widział ich treści).

/me <wiadomość> daje wszystkich graczom znać, że wykonałeś jakąś czynność

/anon <wiadomość> wysyła do wszystkich graczy anonimową wiadomość

Imiona pozostałych graczy znajdują się po prawej stronie panelu rozmów. Kolor znajdujący się przy imieniu wskazuje na stan ich połączenia:

Szary - Gracz rozłączył się
Niebieski - Gracz nie połączył się
Biały - Gracz połączony
Czerwony - Zator/Problemy z połączeniem

Informacje o ustawieniach sieci
Informacje o serwerze proxy

Podczas rejestracji będziesz musiał wpisać informacje, dzięki którym będzie możliwe ustanowienie połączenia z serwerami Worms Armageddon. Serwery te używają różnorodnych protokołów (jeden z nich to http, używany przez przeglądarki internetowe). Jeśli chroni Cię „ściana ognia", możliwe, że będziesz musiał użyć serwera proxy (serwer, który zbiera dla Ciebie informacje z innych serwerów sieciowych). W takim przypadku (możesz to sprawdzić u administratora swojej sieci) MUSISZ podczas rejestracji wpisać informacje o tym serwerze.

Uwaga: Zazwyczaj jest to wymagane tylko przy stałych łączach z Internetem (a nie za pomocą modemu) i nie ma żadnego wpływu na działanie sieci lokalnej.

POŁĄCZENIA I FIREWALLE

Komputer, który inicjuje grę, to HOST. Właśnie on może zmieniać ustawienia i opcje gry oraz ma wpływ na listę graczy (także on może spowodować usunięcie z gry graczy, z którymi są problemy).

Ten komputer działa także jako centralny HUB, z którego informacje o sieci są przekazywane pozostałym graczom. Dzięki temu, z WORMNETEM mogą się łączyć także gracze, których komputery są chronione przez „firewall", jeśli tylko host gry znajduje się poza nią.

Uwaga: Ponieważ ustawienia „firewalli" mogą być różne, nie można powiedzieć, że gra na pewno będzie funkcjonowała przy niektórych ustawieniach zabezpieczeń. Jeśli jednak komputer może łączyć się przez TCP z innymi komputerami, znajdującymi się poza „firewallem", gra powinna przebiegać poprawnie.

Skontaktuj się z administratorem swojej sieci, aby umożliwił połączenia TCP przez port używany przez hosta (domyślnym portem dla hosta w grze Worms Armageddon jest port 17217 (TCP)). Port 17317 (UDP) także powinien być uaktywniony,
gdyż umożliwia prowadzenie rozmów (jeśli dostępne jest tylko TCP, ta funkcja także powinna działać).

W RAZIE PROBLEMÓW...

Jeśli w czasie gry w Worms Armageddon wystąpią jakieś problemy, to powinieneś poszukać rozwiązania w tym podręczniku lub w pliku CzytajTo z informacjami z ostatniej chwili, a także jeszcze raz sprawdzić sprzęt i sposób zainstalowania programu. Jeśli to nie przyniesie rezultatu, możesz skontaktować się z pomocą techniczną CD Projekt.

POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info w dziale Pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 8.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna". Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.info/

Sterowanie

MYSZKA

Lewy przycisk	- Wybiera broń z Panelu uzbrojenia (jeżeli jest aktywna) - Wskazuje cel (np. przy Ataku powietrznym) - Wskazuje punkt docelowy przy teleportacji - Przełącza pomiędzy różnymi typami Belek (jeśli jest aktywny) - Wybiera opcje z Panelu wyjścia
Prawy przycisk	- Otwiera/zamyka Panel uzbrojenia
Ruch	- Przewija planszę

KLAWIATURA

Ruch

Kursor GÓRA	- Zmniejsza długość Liny - Odrzut w górę przy Plecaku odrzutowym
Kursor LEWO	- Zwraca Robaka w lewo - Rozhuśtuje Linę lub Bungee - Odrzut w lewo przy Plecaku odrzutowym
Kursor PRAWO	- Zwraca Robaka w prawo - Rozhuśtuje Linę lub Bungee - Odrzut w prawo przy Plecaku odrzutowym
Kursor DÓŁ	- Zwiększa długość Liny
BAKCSPACE	- Skok w górę
BACKSPACE (2x)	- Salto w tył
ENTER	- Skok w przód
ENTER (2x)	- Skok w tył

Sterowanie uzbrojeniem

Kursor GÓRA	- Przesuwa celownik w górę - Zmienia kierunek w czasie strzelania (np. z Uzi)
Kursor LEWO	- Sprawia, że atak powietrzny nadchodzi z lewej strony - Sterowanie Super owcą w lewo

Kursor PRAWO	- Sprawia, że atak powietrzny nadchodzi z prawej strony - Sterowanie Super owcą w prawo
Kursor DÓŁ	- Przesuwa celownik w dół - Zmienia kierunek w czasie strzelania (np. z Uzi)
SPACJA	- Oddanie strzału. - Rozpoczyna/kończy działanie Palnika i Młota pneumatycznego - Powoduje zwolnienie Liny lub Bungee
SPACJA (wciśnięcie i puszczenie)	- Zwiększa siłę wystrzału
SPACJA (2x z opóźnieniem)	- Najpierw oddanie strzału, a po drugim wciśnięciu aktywacja broni.
SPACJA (3x z opóźnieniem)	- Najpierw oddanie strzału, a po trzecim wciśnięciu aktywacja broni
Klawisze 1-5	- Ustawia czas detonacji (w przypadku broni z opóźnionym wybuchem). - Ustawia liczbę Szalonych krów, które zostaną wypuszczone.

Pozostałe funkcje

ESCAPE	- Otwiera/zamyka Panel wyjścia
R	- Wyświetla powtórkę
S	- Zwolnienie odtwarzania powtórki
TAB	- Wybiera kolejnego robaka
INSERT	- Zmiana poziomu szczegółów
DELETE	- Zmiana wyświetlania imion Robaków
DELETE + SHIFT	- Wyświetla paski energii
HOME	- Centruje widok na aktywnym Robaku
PAGE UP	- Otwiera Panel rozmów (podczas gry przez sieć)
PAGE DOWN	- Zamyka Panel rozmów (podczas gry przez sieć)
SPACJA	- Przyspieszenie wyświetlania powtórki

TWÓRCY GRY

Stworzenie gry Worms Armageddon wymagało wysiłku wielu osób. Niniejszym pragniemy podziękować za entuzjazm okazany przez fanów wcześniejszych części serii Worms, za tysiące otrzymanych listów e-mail i za zawarte w nich sugestie.

Programowanie Karl Morton
Grafika Dan Cartwright
Pomysł Andy Davidson
Programowanie wspomagające Colin Surrige
Dodatkowe programowanie wspomagające Rob Hill, Martin Randall
Kod Sieci Phil Carlisle
Producent Martyn Brown
Grafika plansz Tony Senghore, Rico Holmes, „Jan the Man"
Dźwięk i muzyka Bjorn Lynne
Dodatkowy dźwięk Matinee Studios, Martyn Brown, Richie Palmer, Cris Blyth (także głosy w WormsSong98), Rico Holmes, Fraser Stewart, Mike Green
Grafika dodatkowa Paul Robinson, Cris Blyth, Rory McLeish
Asystent producenta Craig Jones
Projekty misji Porl Dunstan, John Eggett, Martyn Brown
Główni kontrolerzy jakości Kelvin Aston, Mark Baldwin
Kontrolerzy jakości John Egget, Grant Towell, Andy Aveyard, Kevin Carthew, Paul Webb, Brian Fitzpatrick
Nadzór nad kontrolą jakości Paul Field
Lokalizacja Paul Sharp

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Kierownik projektu Marcin Iwiński
Tłumaczenia Studio Tłumaczeń „Druid" - Marcin Zaród
Wsparcie techniczne Maciej Marzec
Dodatkowe grafiki Maciej Lewandowski, Mariusz Sołtysiak
Marketing / PR Piotr Jabłoński, Mariusz Duda
Organizacja produkcji Michał Bakuliński
DTP Robert Dąbrowski

Prawa autorskie

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.
Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, przekazywanie innym reprodukcji programu, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, licencjonowanie programu, wypożyczanie, wykorzystanie programu lub jego części w celach komercyjnych włącznie z wykorzystaniem go w miejscach takich jak kawiarnie, salony gier lub inne instytucje oraz inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.
Wyłączny dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:

a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,
b. w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.

3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:

- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę
CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.